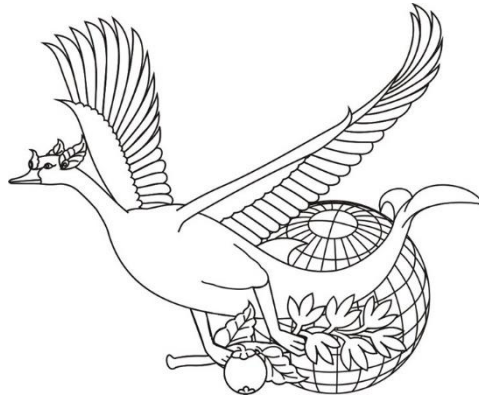


LAPORAN PENELITIAN



PERANCANGAN TOKOH KARAKTER ANIMASI DENGAN MODEL MAINAN TRADISIONAL GANGSINGAN BAMBU

TIM PENGUSUL

Ketua : Anung Rachman, S.T, M.Kom

NIP: 19760519 200501 1 001

Anggota : Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si

NIP: 19731114 200604 2 002

**Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian
Pelaksanaan Penelitian perorangan/kelompok Tahun Anggaran 2014
No. 4260/IT6.1/PL/2014 tanggal 3 Juni 2014**

**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2014**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Perancangan Tokoh Karakter Animasi
Dengan Model Mainan Tradisional
Gangsingan Bambu

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Anung Rachman, S.T, M.Kom
- b. NIDN : 0019057604
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
- e. Nomor HP : 081 5672 4581
- f. Alamat surel : anung_r@yahoo.com

Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap : Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si
- b. NIDN : 0014117307

Lama Penelitian : 155 hari kalender

Pembiayaan : Rp. 5.000.000,-

Surakarta, 1 Nopember 2014

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Peneliti,

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP. 19670305 199803 2 001

Anung Rachman, S.T, M.Kom
NIP: 19760519 200501 1 001

Menyetujui
Ketua LPPMPP

Dr. R.M. Pramutomo, M.Hum
NIP: 19681012 199502 1 001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Urgensi Penelitian	3
E. Target Penelitian.....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Gangsingan Sebagai Mainan Tradisional.....	4
B. Animasi Karakter 2D.....	7
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	9
A. Observasi.....	9
B. Tahapan Perancangan Sketsa Digital Karakter Animasi.....	11
BAB IV. HASIL DAN ANALISIS.....	15
A. Analisis Budaya Karakter Animasi Gangsingan Bambu	15
B. Analisis Estetis Karakter Animasi Gangsingan Bambu.....	17
C. Analisis Semiotik Karakter Animasi Gangsingan Bambu	17
BAB V. KESIMPULAN.....	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAPORAN ANGGARAN BIAYA PENELITIAN TAHUN 2014.....	25

ABSTRAK

Untuk membuat anak-anak mengenal dan mencintai mainan tradisional, maka diperlukan pendekatan melalui media yang disukai, yaitu animasi. Namun sebelum menjadi sebuah karya animasi, mainan tradisional tersebut harus dibuat menjadi tokoh karakter. Karakter tersebut menjadi maskot yang mencitrakan mainan tradisional. Diharapkan dengan mengagumi karakter, maka anak juga akan mencari mainan tradisional yang dicitrakan.

Laporan pada penelitian ini berupa kajian terhadap mainan tradisional gangsingan bambu yang diolah menjadi sebuah materi untuk mendapatkan bentuk rancangan tokoh karakter animasi 2D yang sesuai. Mainan gangsingan bambu dipilih karena mainan tersebut sederhana namun mengandung beberapa ilmu pengetahuan di dalamnya.

Penelitian ini menghasilkan dua macam tokoh karakter animasi. Pertama, karakter dengan dominan pada bentuk gangsingan bambu namun memiliki beberapa bagian tubuh manusia. Kedua, karakter dengan dominan pada bentuk tubuh manusia namun memiliki ciri-ciri gangsingan bambu.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi ternyata membawa dampak yang luar biasa dalam perkembangan aktivitas anak. Saat ini produk perkembangan teknologi komputer dan tablet terasa lebih akrab sebagai teman bermain anak dibanding mainan fisik. Dampak positif dari keadaan tersebut adalah anak memiliki bekal teknologi untuk menapak terhadap perkembangan selanjutnya. Namun di sisi lain, dampak negatif yang dihasilkan ternyata juga perlu dipikirkan lebih serius. Jika generasi anak sebelumnya tidak ada masalah dengan berbagai sensor yang ada di tubuh karena mainan mereka mengakomodasinya, maka tidak dengan generasi anak sekarang, berbagai kegiatan, objek, pengetahuan, rasa dan lain sebagainya telah terwakili oleh perangkat teknologi. Rasanya menjadi sama, rata.

Saat ini permainan mereka tak perlu dengan merasakan, berkeringat, membau, dan lain sebagainya. Mereka cukup dengan bermalas-malasan di rumah tetapi bisa berganti-ganti jenis mainan. Akibatnya bisa ditebak, permainan mencandu tersebut membuat hidup anak-anak jaman sekarang menjadi tidak seimbang. Sensor motorik tidak terlatih, kreatifitas terlihat semu, daya tahan terasa lemah, kejiwaan hingga rasa sosial menjadi minim.

Kelemahan-kelemahan akibat perkembangan teknologi ini perlu segera dicarikan solusi. Meskipun demikian, pemaksaan anak-anak terhadap mainan tradisional juga tidak akan membuat mereka menjadi lebih baik. Keadaan ideal adalah jika anak memiliki kesadaran sendiri dan menginginkan bermain dengan benda mainan tradisional. Untuk menuju arah ini, maka perlu diupayakan stimulan hingga rekayasa suasana atau lingkungan sehingga permainan anak menjadi seperti yang diharapkan. Perlu diupayakan jembatan

yang menghubungkan mainan digital pegangan mereka saat ini dengan mainan tradisional yang dapat menutup kekurangan dalam perkembangan anak saat ini.

Salah satu bentuk penghubung tersebut adalah karakter animasi. Beberapa produk komersial menggunakan strategi ini dan berhasil karena anak-anak yang selalu haus akan tokoh animasi. Dalam kaitannya dengan mainan tradisional tentu cara itu bisa diadopsi. Oleh karena itu diperlukan karakter animasi dengan muatan mainan tradisional yang diharapkan bisa memikat anak-anak sehingga tujuan agar mereka bisa menyukai mainan tradisional secara fisik dapat terwujud.

Salah satu benda mainan tradisional yang dapat dikenalkan kembali kepada anak-anak adalah gangsingan bambu. Gangsingan bambu merupakan mainan tradisional khas dari Yogyakarta. Jika dimainkan, gangsingan akan berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik. Pada penelitian ini bentuk mainan gangsingan akan dikaji untuk digunakan sebagai acuan dalam mendesain karakter animasi dua dimensi.

B. Rumusan Masalah

Gangsingan sebagai obyek permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat baik bagi perkembangan anak-anak, yaitu sebagai sarana bersosialisasi hingga sebagai obyek pembelajaran karena terdapat kandungan sains di dalamnya. Oleh karena itu dirasa perlu untuk mengenalkan gangsingan bambu terhadap anak generasi sekarang melalui media yang sudah akrab dengan mereka yaitu animasi. Namun demikian gangsingan bambu tidak memiliki bentuk standar makhluk hidup sehingga tidak mudah untuk diadopsi menjadi tokoh karakter animasi.

Berkaitan dengan hal itu maka pertanyaan penelitian ini adalah, bagaimana bentuk rancangan tokoh karakter animasi 2D dengan model gangsingan bambu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah mendapatkan bentuk rancangan tokoh karakter animasi 2D dengan model mainan tradisional gangsingan bambu.

D. Urgensi Penelitian

Penelitian ini penting karena sebagai langkah awal upaya mengembalikan anak-anak generasi sekarang agar menyukai benda mainan tradisional khususnya gangsingan. Selain itu hal ini dilakukan untuk menutup kelemahan yang ditimbulkan akibat generasi anak-anak saat ini memiliki ketergantungan terhadap produk kemajuan teknologi semacam komputer atau tablet.

E. Target Penelitian

Target pada penelitian ini adalah menghasilkan karakter animasi 2D hasil kajian terhadap mainan gangsingan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gangsingan Sebagai Mainan Tradisional

Menurut KBBI *online* (Kamus Besar Bahasa Indonesia), gasing atau gangsing adalah mainan terbuat dari kayu (dan sebagainya) yang diberi berpasak (paku atau kayu) yang dapat dipusingkan dengan tali. Menurut warisanindonesia.com (2010), nama dan bentuk gangsingan sendiri berbeda-beda tergantung tempat di mana mainan itu berada. Misalnya saja pada Masyarakat Jawa Barat dan DKI Jakarta disebut gangsing atau panggal. Masyarakat Lampung menamai pukang, Sulawesi Utara mengenal gasing dengan nama Paki. Orang Jawa Timur menyebut gasing sebagai Kekehan. Sedangkan di Yogyakarta, gasing disebut dengan dua nama berbeda, yaitu jika terbuat dari bambu disebut gangsingan, dan jika terbuat dari kayu dinamai pathon. Warga Kalimantan Timur menyebutnya Begasing, sedangkan di Maluku, Apiong dan di Nusatenggara Barat dinamai Maggasing. Di Kalimantan Timur disebut Begasing, di Bali disebut Megangsing. Hanya masyarakat Jambi, Bengkulu, Sumatera Barat, Tanjungpinang dan Kepulauan Riau yang menyebut gasing. Untuk bentuknya sendiri gangsingan dapat dibedakan dalam beberapa bentuk yakni lonjong, berbentuk jantung pisang, kerucut, silinder, dan bahkan bulat.



Gambar 1. Gangsingan bambu

Masih menurut warisanindonesia.com (2010), permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, orang dewasa, dan orang tua di pekarangan rumah yang kondisi tanahnya datar dan keras. Dengan cara memutar gasing, yaitu alat permainan dari kayu keras berbentuk bulat lonjong, jantung, piring terbang, silinder dan bentuk-bentuk lainnya yang merupakan ciri khas daerah masing-masing dengan bantuan seutas tali. Permainan ini dapat di mainkan secara perorangan atau beregu dengan jumlahnya bervariasi. Demikian pula dengan jenis, bentuk dan ukuran gasing, jenis bahan baku gasing dan aturan permainan gasing di masing-masing daerah berbeda.

Bagus Indrayana (2013) menjelaskan bahwa gangsingan bambu memiliki rongga ruang di dalamnya. Jika berputar, gangsingan bambu mengeluarkan bunyi dengung. Gangsingan bambu memiliki hubungan sinergis antara dinding dan rongga bagian dalam dengan dinding yang terlihat dari luar, sehingga antara ruang dan bentuk menjadi satu kesatuan. Ruang dan bentuk gangsingan dari bambu terletak di dalam dan di luar bentuk body. Ruang bagian dalam terjadi karena efek lubang bambu. Ruang bagian dalam itu dapat dilihat melalui lubang gangsingan sebelum atau sesudah ditutup dengan kayu. Meskipun ruang dalam (rongga) dan bidang dinding luar melekat padu, namun keduanya memiliki fungsi yang berbeda. Rongga gangsingan bambu berfungsi untuk masuk dan keluarnya udara pada saat body gangsingan berputar sehingga menimbulkan efek bunyi dengung, sedangkan bidang dinding luar memperlihatkan wujud yang indah sebagai akibat elemen hias dan warna yang diterapkan.

Bentuk gangsingan itu berkaitan erat dengan fungsinya ketika berputar, sehingga kekuatan bahan, ukuran, bentuk, proses pembuatan dan cara memainkannya berhubungan dengan keseimbangan atau sistem kerja (putaran), yang bertumpu pada poros. Pada saat dimainkan, kedua jenis gangsingan ini memberikan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan batin bagi yang menggunakan.

Hiasan yang diterapkan pada gangsingan kayu ialah unsur geometrik, antara lain garis, bidang, dan warna. Hiasan yang sering ditampilkan pada gangsingan bambu, antara lain berupa dua garis melingkar sejajar pada bagian atas dan bawah body gangsingan. Di bagian tengah body gangsingan terdapat garis melingkar sebanyak tiga atau lebih berupa goresan garis melingkar horizontal, garis vertikal, garis melintang, dan warna primer yang tampak kontras, misalnya warna biru pada tali pemutar yang memikat konsumen.

Selanjutnya Bagus juga menjelaskan bahwa gangsingan sebagai benda mainan dapat dimainkan untuk memperoleh kesenangan dan kegembiraan. Cara memainkannya ialah dengan mengikalkan tali pada porosnya secara teratur dan rapi agar gangsingan dapat berputar dengan baik. Ketika mainan itu dapat berputar kencang dalam arena permainan, maka anak-anak menjadi senang. Fenomena mainan gangsingan seperti itu terus berlangsung berulang sampai para pemainnya merasa puas atau bosan. Suatu aktivitas yang langka terjadi di dunia orang dewasa, namun menarik bagi diri anak-anak. Anak belajar mengamati, mendengarkan, dan melatih keterampilan sejak dari membuat mainan, kemudian mengikal tali pada gangsingan secara teratur dan rapi, sampai memainkannya dalam kegiatan bermain

Munculnya mainan gangsingan bukan terjadi secara tiba-tiba dan menjadi ada, tetapi melalui suatu proses sebelum dihidirkannya untuk bermain. Saat di mainkan dalam arena permainan, awalnya gangsingan terlihat berputar melenting, kemudian menjadi tenang dan berputar stabil, tetapi lambat laun putarannya melemah, kemudian oleng, lalu roboh, dan berhenti berputar. Jika seorang pemain menginginkannya berputar lagi, maka ia harus memainkannya kembali. Putaran gangsingan dalam suatu medan permainan itu menunjuk kepada kejadian yang bersifat siklis, dari tidak ada menjadi ada kemudian kembali ke tidak ada. Permainan gangsingan itu menyimpan tanda lekatnya pemikiran pembuatnya yang didasarkan atas pengalaman hidup yang berlangsung dinamis. Dalam kenyataan, hidup manusia berputar seperti

gangsingan (*uripé kaya gangsingan*), dan fenomena siklis itu melandasi semua kegiatan dan perilaku hidup manusia, termasuk membuat mainan gangsingan (Bagus Indrayana, 2013).



Gambar 2. Bermain gangsingan bambu

B. Animasi Karakter 2D

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (Fernandez, 2001). Secara harfiah animasi artinya menghidupkan gambar. Sedangkan animasi 2D (dua dimensi) atau yang seringkali disebut sebagai kartun, tidak menggunakan parameter volume pada obyeknya.

Aripin (2010) menjelaskan tentang pengertian animasi karakter yaitu suatu teknik penggambaran dan pengolahan karakter baik berupa dua dimensi maupun tiga dimensi sehingga peran/karakter yang dibuat seolah-olah hidup dan bersifat seperti makhluk hidup. Untuk membuat karakter tampak seolah-olah hidup, dibutuhkanlah beberapa animasi yang sesuai dengan sifat dan karakteristik makhluk hidup tersebut.

Animasi karakter dikategorikan menjadi 2 jenis yaitu karakter dalam wujud 2 dimensi dan wujud 3 dimensi. Adapun sebagai contoh wujud karakter 2 dimensi yaitu Wayang, Kartun, dan anime, contohnya seperti kartun Transformer dan anime One Piece. Untuk karakter dengan wujud 3 dimensi yaitu kartun Final Fantasy, Monster Inc, Finding Nemo, dan lain-lain. Animasi 3 Dimensi disebut juga sebagai CGI (*Computer Generated Imagery*).

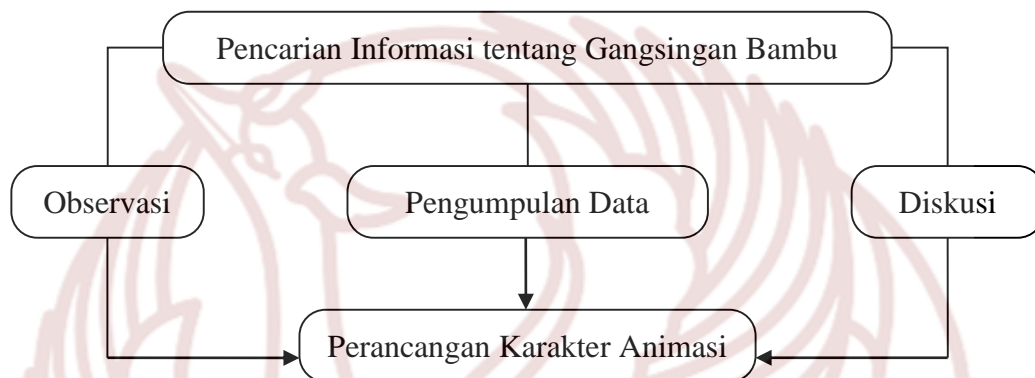


Gambar 3. Contoh karakter animasi yang beredar di masyarakat

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk melakukan perancangan karakter animasi gangsingan bambu seperti tampak pada bagan di bawah ini.



Gambar 4. Alur perancangan karakter animasi

A. Observasi

1. Observasi Tentang Gangsingan Bambu di Internet

Bahan yang digunakan untuk pembuatan gangsingan jenis ini adalah; bambu, balok kayu (biasanya dengan kayu dadap atau cangkring), teres (pewarna), tali, dan beberapa aksesoris tambahan lainnya. Bambu dipilih karena tekstur warna yang menarik dan tidak terlalu tebal. Potongan bambu dibuat dengan ukuran panjang kurang lebih 10 cm (bambu tipis) dan 20 cm (bambu tebal yang digunakan sebagai sumbu, sentil dan korekan). Sedangkan kedua sisi bambu pada bagian atas dan bawah ditutup dengan potongan kayu dengan ukuran kurang lebih 5-8 cm (sesuai diameter bambu). Pada badan bambu dibuat lobang miring berbentuk jajaran genjang untuk menghasilkan bunyi sesuai yang diharapkan.

Bagian gangsingan yang lain adalah sumbu atau garan. Bambu tebal dengan ukuran kurang lebih 15 - 20 cm pada bagian bawah terdapat serutan yang berbentuk agak meruncing dengan sebelah tengah lebih besar

daripada sisi atas dan bawah. Sedangkan bagian gangsingan berikutnya adalah korekan, yaitu alat bantu untuk memainkan. Korekan dibuat dari bambu (atau bahan lain) dengan bentuk pipih berukuran kurang lebih 15 cm, diberi lubang disebelah ujung, tempat memasukkan tali, dan sentil untuk pengangan diujung tali ketika tali ditarik.

Gangsingan dimainkan dengan tali berukuran kurang lebih satu meter. Caranya dengan memasukkan ujung tali dalam lobang korekan, kemudian tali dililitkan ke sumbu gangsingan sebelah atas (panjang). Korekan dipegang dengan tangan kiri dan tali ditarik kuat-kuat dengan tangan kanan. Gangsingan akan lepas dan berputar dengan cepat serta menghasilkan bunyi *nguuuung*.



Gambar 5. Bagian-bagian gangsingan bambu

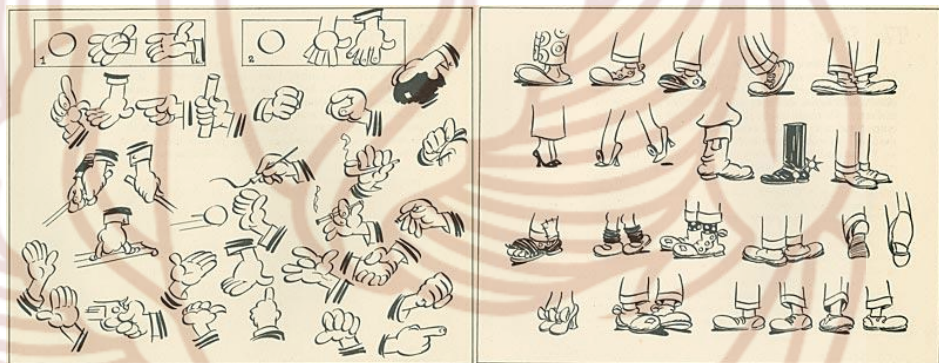
2. Observasi Terhadap Gangsingan Bambu

Untuk memperkuat landasan penciptaan karakter animasi, penulis melakukan observasi terhadap gangsingan bambu. Mainan tradisional ini didapat penulis dari penjual yang masih dijumpai di tempat-tempat

keramaian. Selain diamati, gangsingan tersebut juga diambil gambar untuk mengetahui bentuk gangsingan secara dua dimensi sesuai karakter animasi yang akan dibuat.

3. Observasi Tentang Karakter Animasi di Media Internet

Salah satu kegiatan observasi yang tak kalah penting adalah mencari referensi maupun karya-karya mengenai karakter animasi khususnya dua dimensi (kartun). Selain karakter, obyek pengamatan yang dijadikan penulis sebagai referensi adalah kartun dua dimensi anatomi tubuh manusia misalnya mata, mulut, tangan, atau kaki. Proses ini dilakukan untuk mencari bentuk yang selaras pada karakter kartun gangsingan.



Gambar 6. Referensi kartun tangan dan kaki yang diambil dari <http://becuo.com/how-to-draw-cartoon-hands-and-feet>

B. Tahapan Perancangan Sketsa Digital Karakter Animasi

1. Konsep Karakter

Ada dua macam konsep yang bisa diterapkan pada pembuatan karakter. Yang pertama adalah karakter gangsingan yang memiliki bagian tubuh manusia, dan yang kedua adalah karakter berwujud manusia yang memiliki ciri gangsingan bambu.

Pada konsep dengan karakter gangsingan yang lebih dominan, tahapan ini dilakukan dengan merancang penempatan, keserasian, hingga komposisi bagian anatomi tubuh manusia untuk membuat gangsingan menjadi

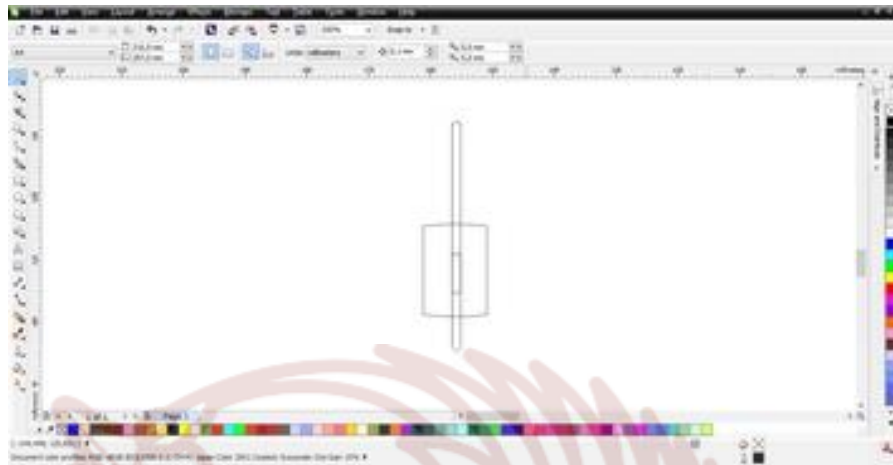
sebuah karakter hidup. Pemilihan bentuk anatomi juga menjadi perhatian penulis agar sesuai dengan karakteristik gangsingan. Bentuk gangsingan yang memiliki sumbu panjang pada bagian atas menjadikan penempatan mata dan mulut memiliki beberapa pilihan. Pilihan tersebut adalah penggunaan badan gangsing sebagai wajah atau tetap sebagai badan karakter.

Sedangkan untuk konsep dengan bentuk manusia yang lebih dominan, tahapan dilakukan dengan merencanakan penempatan ciri gangsingan pada tubuh manusia. Ciri tersebut antara lain lobang pada badan gangsing, korekan, hingga tali yang melilit pada sumbu atau garan. Penempatan beberapa ciri tersebut direncanakan untuk ditempatkan pada bagian tubuh manusia yang disesuaikan dengan letak ciri tersebut pada gangsingan.

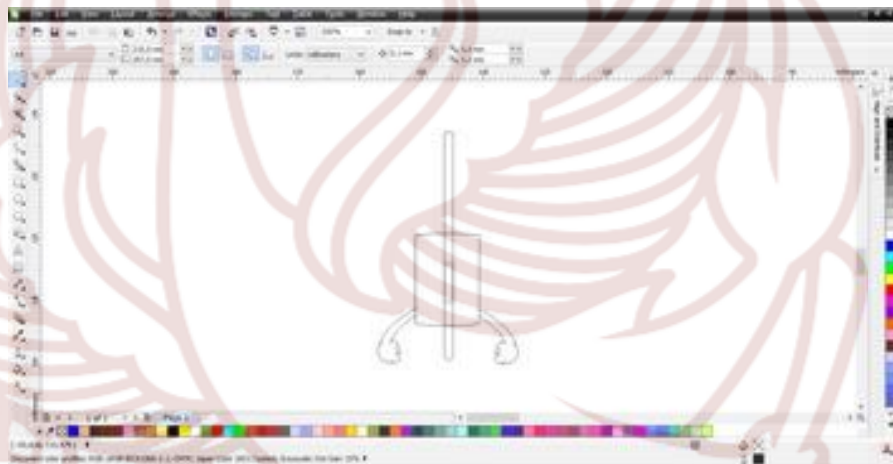
2. Teknis Pembuatan Karakter

Melalui konsep yang telah ditentukan sebelumnya, maka perancangan karakter mulai dilakukan pada tahapan ini. Pembuatan karakter dimulai dengan membuat sketsa awal secara digital dengan referensi gambar gangsingan bambu hasil pengumpulan data sebelumnya.

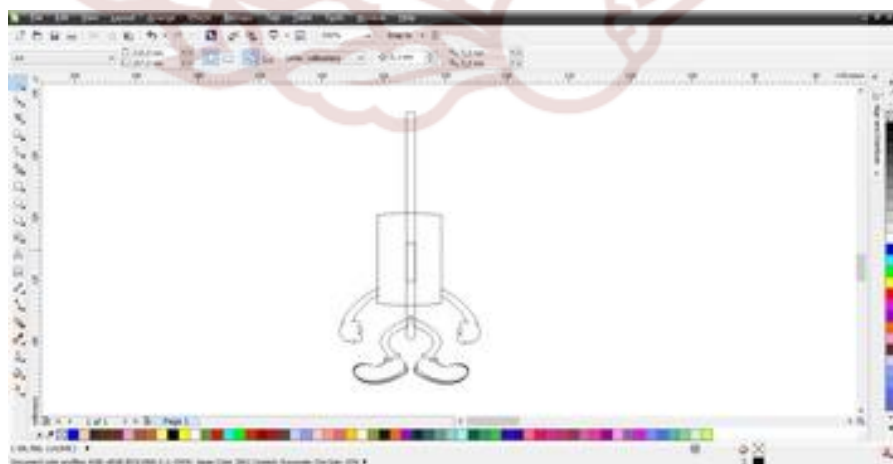
Pembuatan sketsa digital dilakukan menggunakan bantuan program komputer Corel Draw. Corel Draw merupakan perangkat lunak berbasis vektor. Dengan basis vektor, obyek yang dibuat tidak akan mengalami distorsi dalam hal resolusi jika obyek tersebut diperbesar atau diperkecil.



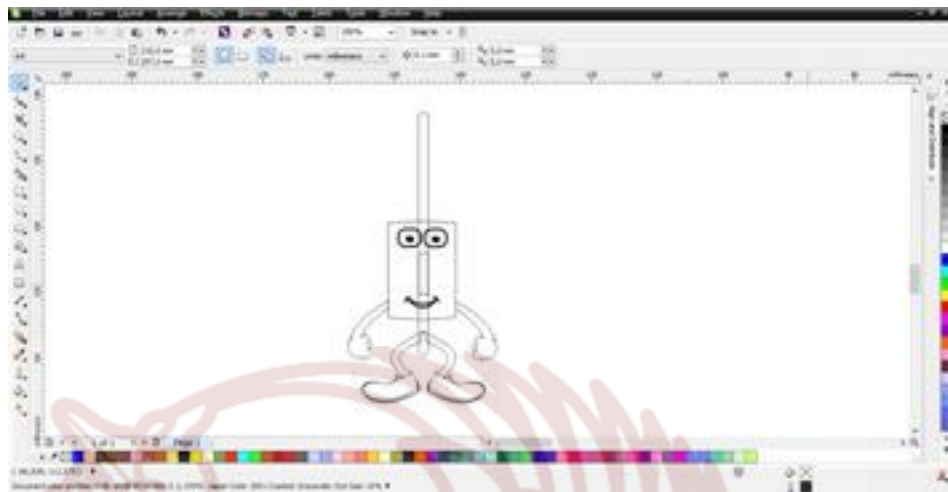
Gambar 7. Sketsa digital awal gangsingan bambu



Gambar 8. Menambah sepasang tangan



Gambar 9. Menambah sepasang kaki



Gambar 10. Menambah mata dan mulut



Gambar 11. Memberi warna pada karakter kartun

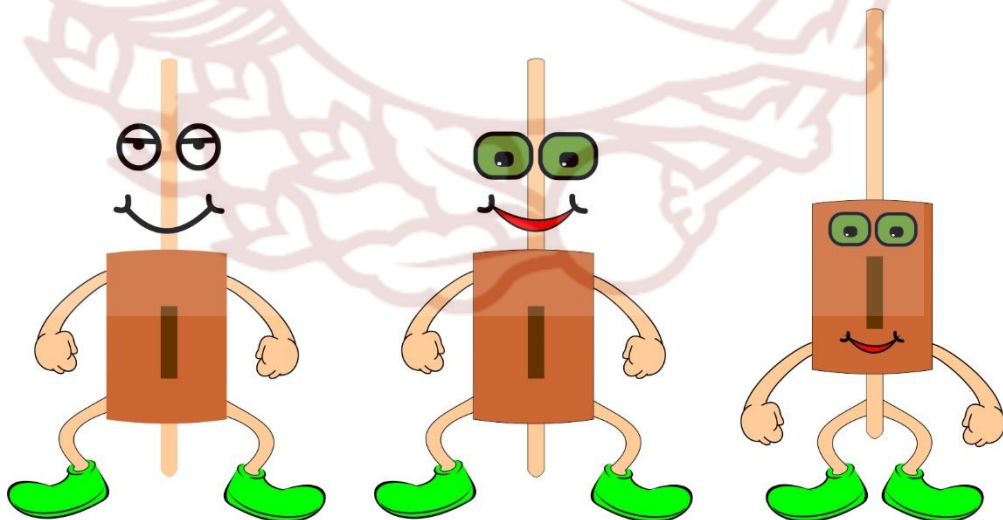
BAB IV

HASIL DAN ANALISIS

Karakter animasi gangsingan bambu diharapkan memiliki nilai estetik. Meskipun tidak memiliki tekstur untuk diraba, namun karya karakter kartun ini mengandung berbagai informasi obyektif karena dapat diamati terhadap unsur-unsur riil yang ada di dalamnya. Karakter animasi yang memanfaatkan media digital dapat dilihat warna, bentuk, garis, dan bidangnya sehingga dapat dirasakan keberadaannya.

A. Analisis Budaya Karakter Animasi Gangsingan Bambu

Sebagai hasil kreasi yang melibatkan latar sosial kultural, karakter animasi gangsingan bambu termasuk dalam hasil kebudayaan. Kebudayaan merupakan sekumpulan pengetahuan, keyakinan, seni, moral, hukum, adat, hingga sistem makna yang saling bersinergi dan diwakili melalui simbol-simbol yang tersusun secara historis dan merupakan pegangan hidup bagi kehidupan masyarakat. Karakter animasi gangsingan bambu melambangkan perubahan dalam bentuknya yang baru terhadap pola kebudayaan yang sudah ada.



Gambar 12. Karakter gangsingan bambu (berwujud gangsingan bambu)

Gambar 12 menunjukkan karakter dalam bentuk baru dengan tidak mengindahkan bentuk manusia riil namun sudah dideformasi yang mengarah pada rumusan masalah berupa simbol yang akan diusung yaitu mainan tradisional gangsingan bambu. Melalui karakter ini, animasi yang dapat dibuat diharapkan akan menampilkan baik secara langsung atau tidak berupa sistem-sistem makna mainan tradisional khususnya gangsingan bambu yang terjalin secara menyeluruh.



Gambar 13. Karakter gangsingan bambu (berwujud manusia)

Sedangkan gambar 13 menunjukkan karakter animasi berwujud manusia riil berupa pahlawan super namun mengandung ciri-ciri dari gangsingan bambu. Diharapkan ciri-ciri yang mengandung pesan produk kebudayaan tersebut dapat digunakan oleh warga masyarakat secara umum untuk berkomunikasi, melestarikan, menghubungkan pengetahuan, bersikap, dan bertindak dalam

menghadapi lingkungan dan sumber daya di sekelilingnya untuk memenuhi kebutuhan dan mengembangkan kehidupannya.

B. Analisis Estetis Karakter Animasi Gangsingan Bambu

Karakter animasi gangsingan bambu memiliki makna simbolis berupa mainan tradisional. Dan mainan ini memiliki makna estetis berupa bunyi yang dihasilkan ketika dimainkan, artinya pembuat gangsingan bambu harus memperhatikan kaidah-kaidah hukum alam jika ingin menghasilkan bunyi sesuai yang diharapkan. Dalam proses penciptaannya, peneliti melibatkan berbagai unsur psikologis diantaranya unsur pengamatan, imajinasi, dan ekspresif

Peneliti dalam melakukan pengamatan terhadap karakter yang dihasilkan tidak sekedar melihat, tetapi juga berusaha untuk kreatif, melakukan tambal sulam desain serta menganalisa berbagai kecocokan antara bagian-bagian obyek gangsingan bambu dan obyek-obyek anatomi tubuh manusia. Selain itu karakter yang diciptakan juga diamati dari sudut pandang karakteristik visual semacam bentuk dan warna. Sedangkan dalam unsur imajinasi, peneliti melalui mata pikiran membayangkan bentuk dan manipulasi hingga di luar batas kenormalan. Hal ini dapat terlihat dari karakter dengan dominasi gangsingan bambu, jika dipandang dari sudut pandang kenormalan, maka gangsingan bambu tidak mungkin hidup dan memiliki bagian tubuh layaknya manusia. Imajinasi peneliti dibentuk berdasar dari ingatan visual terhadap karakter-karakter kartun yang sudah ada di berbagai belahan dunia.

C. Analisis Semiotik Karakter Animasi Gangsingan Bambu

Karakter animasi gangsingan bambu dapat dianalisis dengan pendekatan semiotik berdasarkan ikon, indeks, dan simbol. Ikon-ikon yang nampak pada karakter tergambar secara riil. Ikon tersebut antara lain tali sebagai ornamen kostum dari karakter bagian atas, gambar kotak panjang di bagian tengah

kostum (badan) sebagai lobang pada gangsingan bambu, serta korekan sebagai senjata yang selalu dibawa oleh pahlawan super.



Gambar 14. Ikon pada karakter

Sedangkan analisis indeks dari karakter animasi gangsingan bambu adalah sebagai berikut:

1. Kelucuan

Gangsingan bambu yang digambarkan sebagai makhluk hidup memiliki sepasang tangan, kaki, mata, dan mulut, merupakan bentuk kelucuan layaknya tokoh-tokoh kartun yang jamak beredar. Kelucuan ini sesuai dengan karakteristik anak-anak yang selalu menyukai tokoh kartun. Kelucuan juga memiliki maksud agar anak-anak sebagai audien utama ketika melihat animasi dengan karakter seperti ini dapat tertarik sehingga

pesan-pesan kebudayaan tersembunyi pada diri karakter dapat tersampaikan melalui kegembiraan.

2. Kekuasaan

Citra karakter sebagai pahlawan super tentu saja memiliki kemampuan di atas rata-rata kemampuan manusia. Artinya karakter memiliki kekuasaan sebagai tokoh yang mampu mengalahkan lawan-lawannya yang digambarkan sebagai penjahat yang selalu mengganggu ketentraman hidup manusia. Citra ini didapat dari karakter-karakter pahlawan super pada film maupun animasi yang sudah ada sebelumnya dan memang disukai oleh anak-anak.

3. Kemenangan

Oposisi biner dalam kehidupan yaitu kemenangan selain juga kekalahan adalah keseimbangan yang terjadi pada kehidupan. Pahlawan super dicitrakan selalu berhasil memenangi pertandingan, perkelahian, hingga persaingan pada film maupun animasi. Yang baik selalu berakhir menang, dan yang tidak baik selalu berujung kekalahan.

4. Kegembiraan

Merupakan gambaran ekspresi karakter animasi gangsingan bambu karena berperab sebagai pahlawan super yang selalu berbuat baik, suka menolong, dan selalu menang jika melawan kejahatan. Kegembiraan juga didapat dari ekspresi karakter yang bersifat kartun dan lucu, dekat dengan psikologis anak-anak sebagai audien utama. Kondisi karakter yang super, gagah, dan lucu tersebut memungkinkan karakter terlihat rileks dan akan semakin terlihat jika sudah diproduksi menjadi film atau animasi.

5. Ketentraman

Karakter animasi gangsingan bambu yang berperan sebagai pahlawan super nan gagah akan mengayomi masyarakat yang selalu merindukan kehidupan yang tentram dan damai. Karena karakter diproyeksikan sebagai suri tauladan bagi anak-anak, maka karakter dibuat dengan ekspresi tentram dan suka kedamaian

Situasi yang merupakan aspek sebab dan akibat dari ketokohan karakter itulah yang merupakan indeks dalam mengekspresikan ide gangsingan bambu yang diungkapkan melalui media digital berupa karakter animasi.

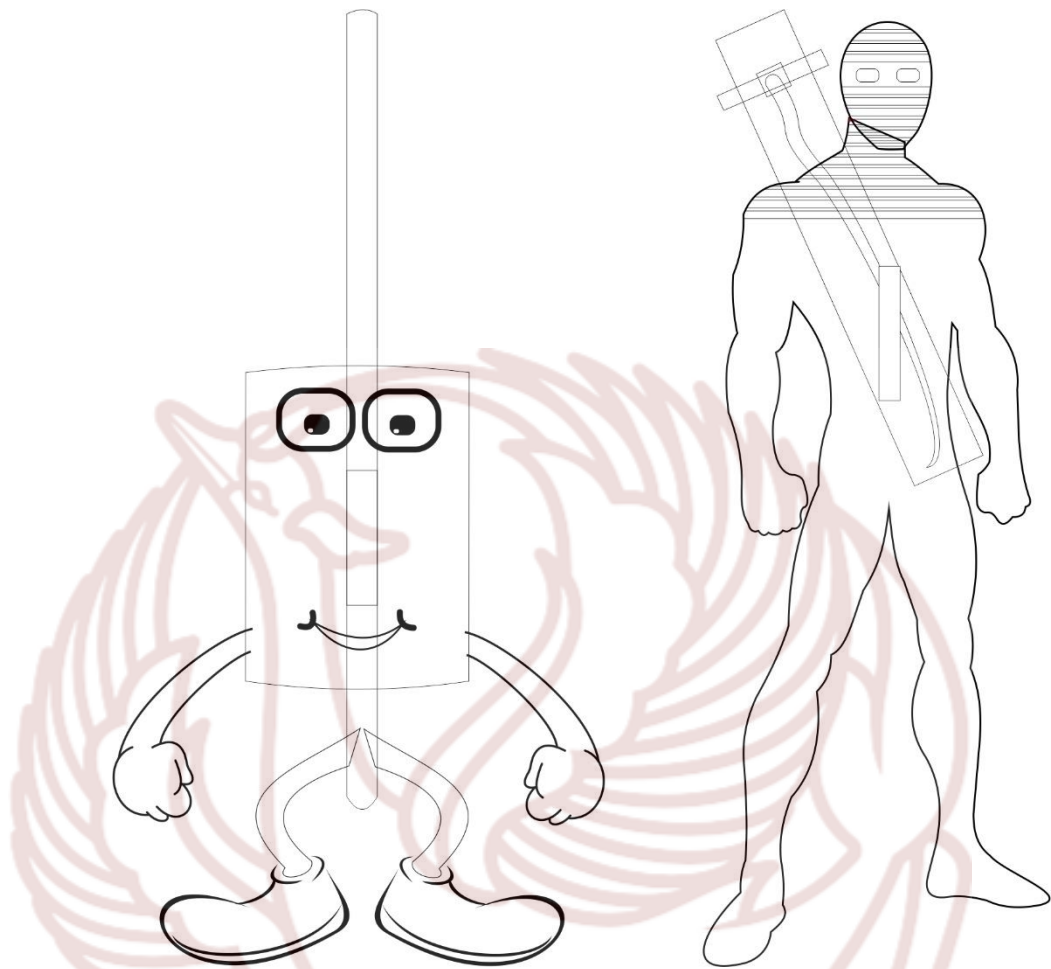
Makna simbolik dari karakter animasi gangsingan bambu merupakan simbol sebagai bentuk tanda yang semi natural dan tidak sepenuhnya arbiter. Karakter animasi gangsingan bambu dapat dimaknai bahwa permainan tradisional yang secara umum masyarakat melihat permainan gangsingan bambu adalah permainan sederhana dari desa atau kampung, melalui media animasi yang disukai anak-anak mampu menimbulkan citra bahwa permainan tersebut hebat dan menarik. Melalui makna ini diharapkan secara tidak sadar anak-anak dipaksa untuk membutuhkan benda mainan tersebut.

Menurut Sachari (2005), semiotik bahasa rupa merupakan kerangka dasar dari desain. Bahasa rupa seperti halnya bahasa yang lain juga memiliki sebagai kaidah, asas dan konsep. Ada empat kelompok unsur dalam bahasa rupa, yaitu: (1) unsur konsep, yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume; (2) unsur rupa, yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna, dan tekstur; (3) unsur pertalian, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya, dan berat; dan (4) unsur peranan, yang terdiri dari gaya, makna dan tugas.

Berdasarkan konsep tersebut, bahasa rupa karakter animasi gangsingan bambu dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Unsur Konsep

Pada karya animasi maupun gambar digital, garis merupakan faktor penting untuk membuat jelas pergerakan jika diproduksi menjadi animasi atau film. Karakter animasi gangsingan bambu terlihat jelas garis terutama bagian terluar karakter. Hal ini dibuat agar karakter dapat dipandang terpisah dengan latar belakangnya jika gambar tersebut bergerak



Gambar 15. Garis karakter

2. Unsur Rupa

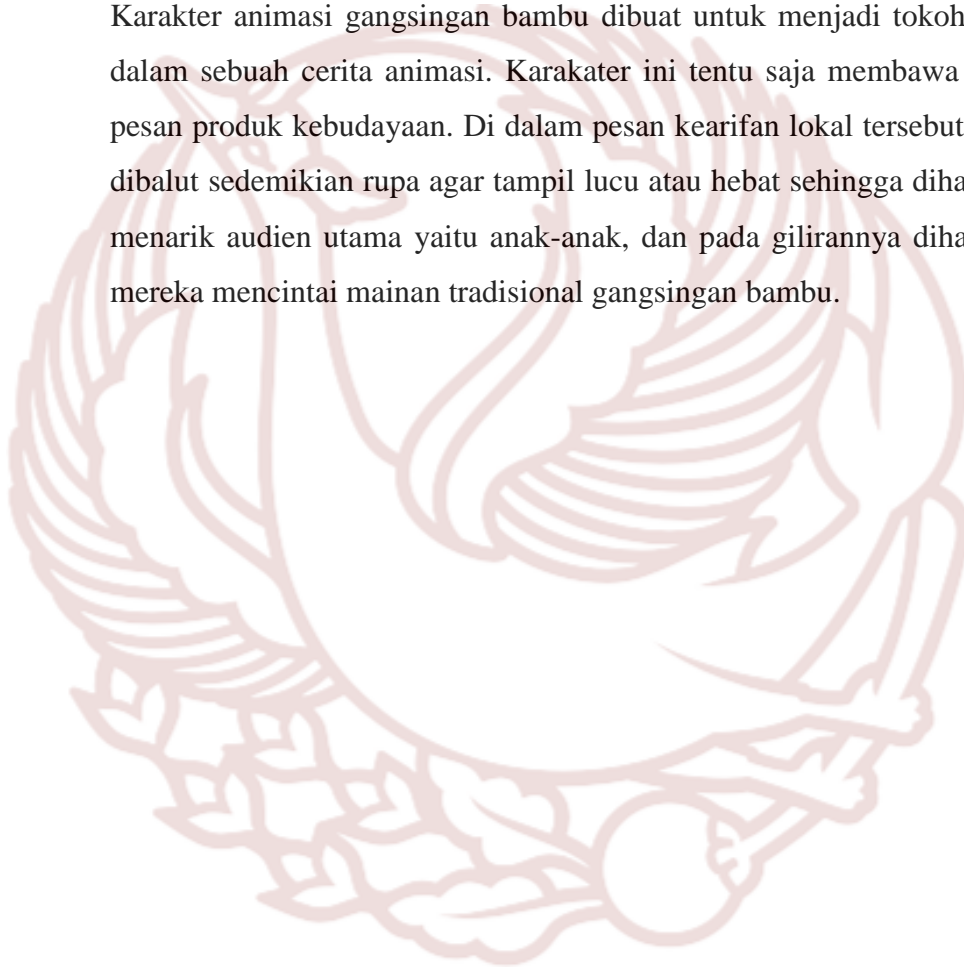
Untuk menjawab sesuai rumusan masalah, karakter animasi dibuat dalam bentuk gangsingan bambu, agar memang terlihat sebagai gangsingan bambu. Hal ini juga diperkuat dengan pilihan warna yang didekatkan pada warna aslinya. Sedangkan untuk karakter manusia, bentuk dan ukuran dibuat sesuai dengan anatomi tubuh manusia dengan postur gagah karena difungsikan sebagai pahlawan super. Dan warna dibuat dalam dominasi hitam untuk menunjukkan bahwa mainan tradisional ini berasal dari desa atau kampung yang dikonotasikan dengan gelap.

3. Unsur Pertalian

Pertalian arah tertuju pada area badan karakter yang disesuaikan dengan badan gangsingan secara riil. Sedangkan pada konsep pahlawan super, ciri-ciri gangsingan disesuaikan letaknya sesuai gangsingan aslinya, misalnya letak tali, lobang badan, hingga korekan.

4. Unsur Peranan

Karakter animasi gangsingan bambu dibuat untuk menjadi tokoh utama dalam sebuah cerita animasi. Karakter ini tentu saja membawa pesan-pesan produk kebudayaan. Di dalam pesan kearifan lokal tersebut, tokoh dibalut sedemikian rupa agar tampil lucu atau hebat sehingga diharapkan menarik audien utama yaitu anak-anak, dan pada gilirannya diharapkan mereka mencintai mainan tradisional gangsingan bambu.



BAB V

KESIMPULAN

Gangsingan bambu dinilai mengandung berbagai ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai sumber ide perancangan tokoh karakter. Ilmu tersebut antara lain pengetahuan tentang fenomena alam yaitu mampu berdiri bertumpu pada sumbu ketika gangsingan berputar, harmoni dalam bunyi yang dihasilkan ketika bermain bersama-sama, hingga pemanfaatan sumber daya alam sekitar (bambu) untuk menghasilkan mainan tradisional.

Tokoh karakter animasi dari sumber ide gangsingan bambu menghasilkan dua macam bentuk, pertama, karakter yang dominan berbentuk gangsingan bambu namun memiliki bagian tubuh manusia seperti tangan, kaki, mata, dan mulut. Kedua, karakter yang dominan berbentuk tubuh manusia namun memiliki ciri-ciri gangsingan bambu antara lain, tali, lobang badan, maupun korekan.

Karakter hasil deformasi gangsingan bambu memiliki banyak makna positif antara lain, kelucuan, kekuasaan, kemenangan, kegembiraan, dan ketentraman.

DAFTAR PUSTAKA

Aripin (2010), *Pemodelan Karakter Animasi 3D*, Jurnal Techno Com Vol 9 No 2

becuo.com, *How To Draw Cartoon Hands And Feet*,
<http://becuo.com/how-to-draw-cartoon-hands-and-feet>, diakses 01 Oktober 2014

Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D, (1983), *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman Inc.

Fernandez, Ibis (2001), *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*, McGraw-Hill Osborne Media

Indrayana, Bagus (2013), *Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta, Ragam Bentuk, Fungsi Sosial dan Kultural*, Disertasi Pasca Sarjana UGM

Sachari, Agus (2005), *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta, Erlangga.

Sulistiyo, Rudi (2011), *Permainan Tradisional Gangsingan*, <http://pernakpernik-myblog.blogspot.com/2011/06/permainan-tradisional-gangsingan.html>,
Jumat, 03 Juni 2011, diakses 01 Oktober 2014

Warisanindonesia.com (2010), *Gasing dan Keseimbangan*,
<http://warisanindonesia.com/2010/12/gasing-dan-keseimbangan/>
14 December 2010, diakses 01 Oktober 2014